PlayStation

PAL

BROKEN SWORD II™

LAS FUERZAS DEL MAL

Revolution

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

Precaución

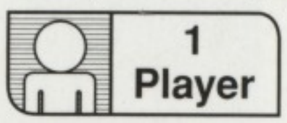
• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™. • Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

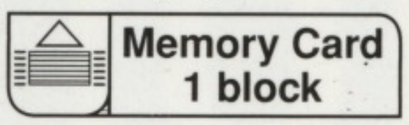
Recomendaciones

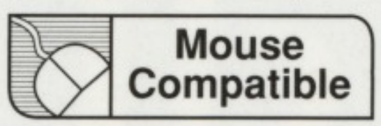
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Broken Sword II™ © 1997 Revolution Software Limited. © 1997 adaptation Sony Computer Entertainment Europe (a Division of SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD). All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Revolution Software Ltd.



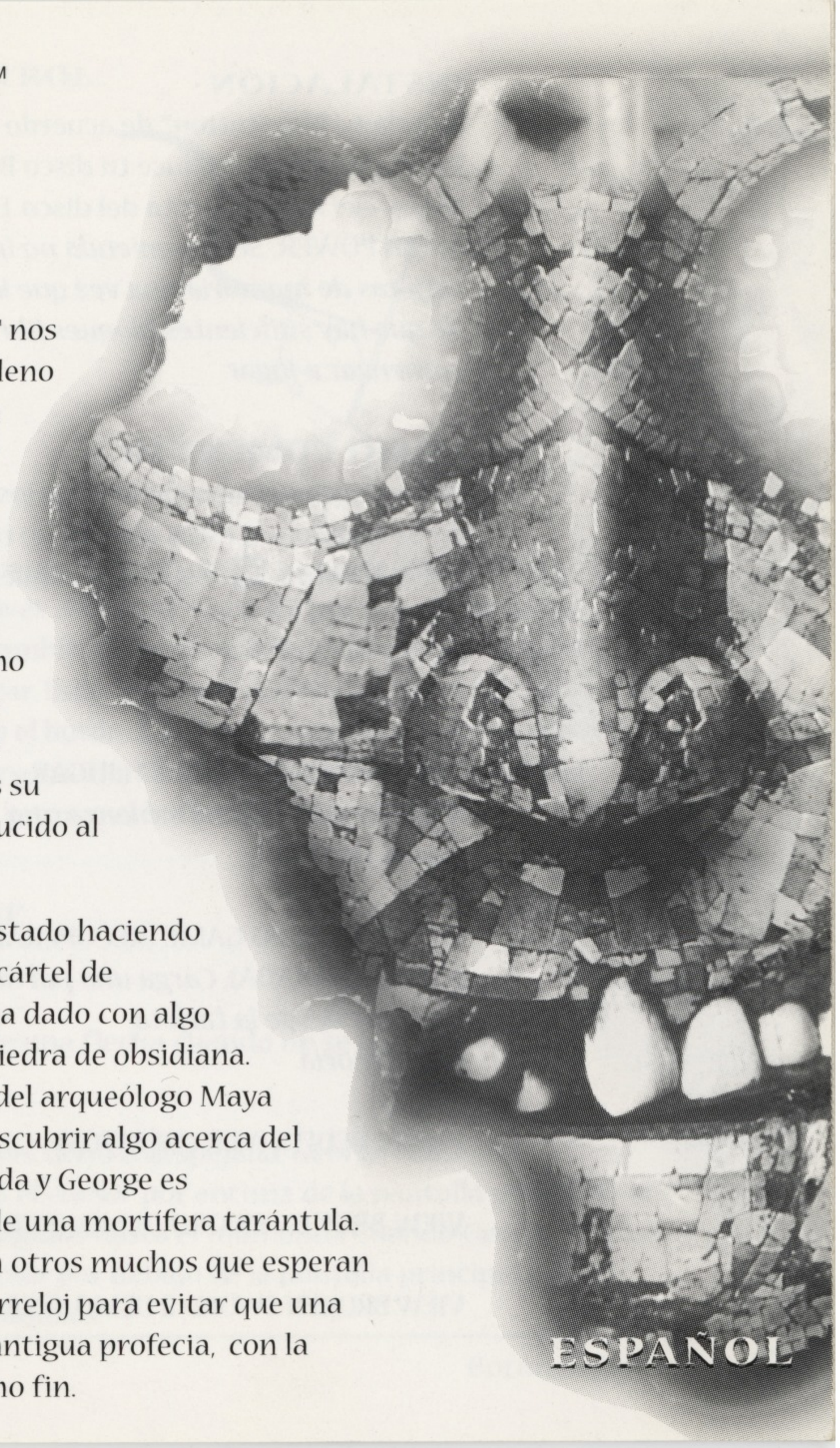




SCES-00802

BROKEN SWORD II™

LES FUERZAS DEL MAL



INTRODUCCIÓN

La primera aventura de Broken Sword™ nos presentó a George Stobbart, un héroe lleno de recursos, un americano atrapado en una explosiva trama sobre el legado de los Caballeros Templarios. Con el triunfo de aquella historia sobrevino la tragedia. George se vio obligado a abandonar a su nuevo amor, Nico, para atender a su padre, gravemente enfermo en los Estados Unidos. De vuelta a París para reunirse con su amada, George no tardó en darse cuenta que una vez más su decidida novia francesa los había conducido al peligro mortal.

Nico es una periodista gráfica que ha estado haciendo lo imposible para desenmascarar a un cártel de narcotraficantes y que por accidente, ha dado con algo mucho más siniestro: una misteriosa piedra de obsidiana. La pareja, durante una visita a la casa del arqueólogo Maya Profesor Oubler con la esperanza de descubrir algo acerca del artefacto, es atacada. Nico es secuestrada y George es abandonado a su suerte en las garras de una mortífera tarántula. A este contacto con la muerte le siguen otros muchos que esperan a nuestro héroe, en una carrera contrarreloj para evitar que una endiablada mente criminal cumpla la antigua profecia, con la destrucción total de la humanidad como fin.

ESPAÑOL

INSTALACIÓN

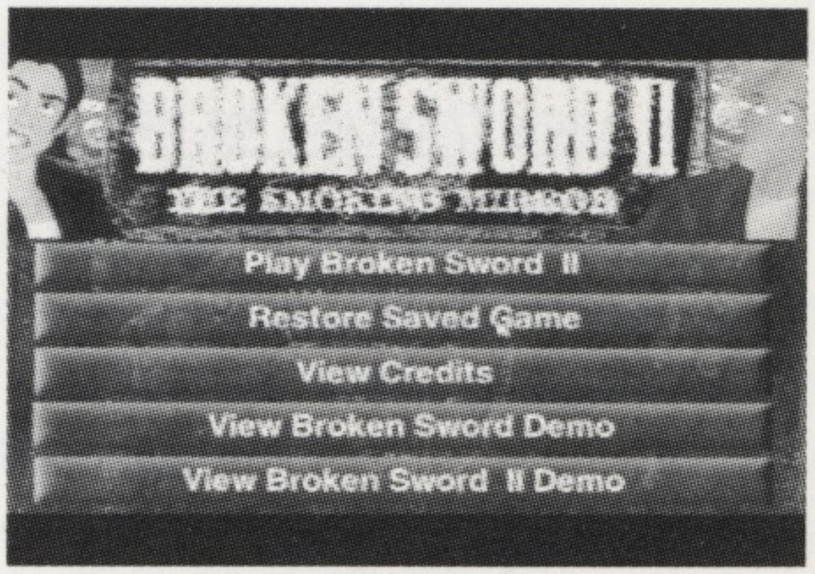
Instala tu PlayStation™ de acuerdo con las indicaciones del manual de instrucciones. Introduce tu disco BROKEN SWORD II™: LAS FUERZAS DEL MAL y cierra la cubierta del disco. Enciende tu PlayStation™ ON con el botón POWER. *Se recomienda no insertar o sacar los periféricos ni tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida. Asegúrate de que hay suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria antes de comenzar a jugar.*

CÓMO COMENZAR

Para seleccionar una opción, usa los botones de dirección ARRIBA o ABAJO en tu mando, o si estás usando un ratón, mueve el cursor hacia la opción y pulsa el botón □ o el botón izquierdo del ratón para confirmar.

PLAY BROKEN SWORD II™ (JUGAR BROKEN SWORD II): *Comienza una nueva partida.*

RESTORE SAVED GAME (RECUPERAR JUEGO GRABADA): *Carga una partida anterior desde la tarjeta de memoria.*

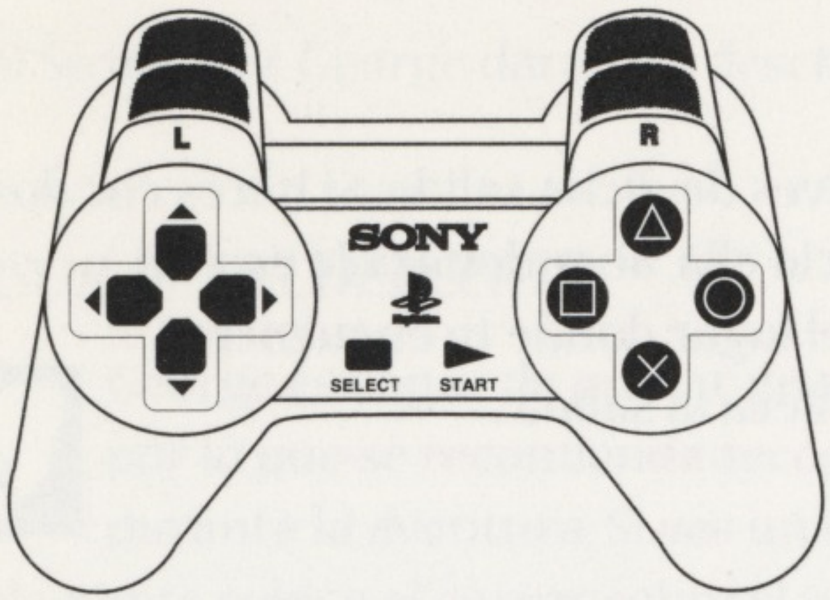


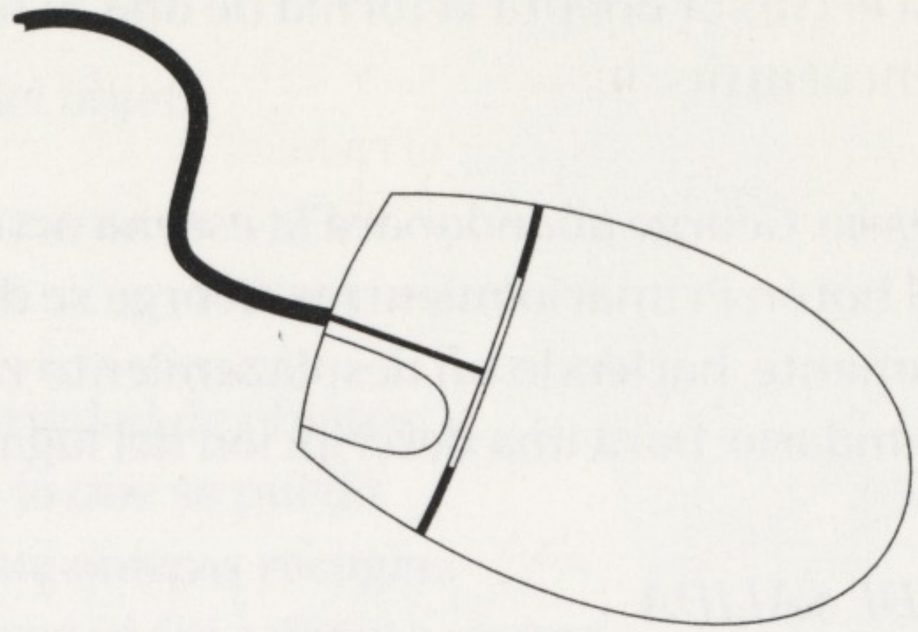
VIEW CREDITS (VER CRÉDITOS)

VIEW BROKEN SWORD DEMO (VER DEMOSTRACIÓN DE BROKEN SWORD)

VIEW BROKEN SWORD II DEMO (VER DEMOSTRACIÓN DE BROKEN SWORD II)

NOCIONES BÁSICAS DE CONTROL





Todas las acciones del juego se consiguen usando el puntero o cursor que está en pantalla. El movimiento del cursor se controla a través del ratón, o con los botones de dirección si estás usando el mando. La forma del cursor cambia dependiendo de lo que se esté apuntando, para indicar la naturaleza de la acción realizar. Estas acciones pueden iniciarse pulsando el botón Primario (el botón izquierdo del ratón, o el botón □ si estás usando un mando). Para conseguir la descripción del objeto o persona marcado por el cursor, debes pulsar el botón Secundario (el botón derecho del ratón, o el botón ○ en el mando).

CÓMO DESPLAZAR A GEORGE

CURSOR DE CAMINAR

El cursor adoptará la forma de una flecha cuando no se encuentre sobre un objeto relevante.

BOTÓN PRIMARIO O SECUNDARIO: si la ruta se encuentra despejada, George caminará hacia donde apunte el cursor. Si mueves el cursor por encima de la pantalla principal, se mostrarán los objetos que han sido recogidos hasta el momento. Cuando George (o Nico) esté hablando con alguien, mueve el cursor por debajo de la pantalla principal para seleccionar los iconos de los temas disponibles.

CURSOR DE SALIDA

Si el cursor adopta la forma de una mano, indicará la salida del lugar donde te encuentras.

Botón Primario: George abandonará la escena actual a través de dicha salida. Si haces clic dos veces en el botón Primario mientras George se dirige hacia ella, abandonará la escena inmediatamente, haciendo un desplazamiento rápido del lugar donde te encuentras.
Botón Secundario: Dará una descripción del lugar al que lleva la salida.

CURSOR DE SALIDA

El cursor se transforma en una mano para indicar que la localización es más ancha de lo que se puede ver en una sola pantalla y que por lo tanto, hay mucho más espacio que visualizar.

Botón Primario o Secundario: George caminará por la escena para mostrar un área que se encontraba previamente fuera de la pantalla.

CÓMO INVESTIGAR Y RECOGER

CURSOR DE USO

Botón Primario: Permite que George utilice el objeto de la mejor manera posible.

Botón Secundario: Con este botón George observará el objeto.

CURSOR DE RETÍCULA

El método sobre cómo debe utilizar George los objetos que posee se ha descrito previamente, pero es posible usar directamente objetos del fondo. Si es necesario, George caminará hacia el objeto. Si no sucede nada, busca un objeto que tenga en su poder y que pueda ser usado sobre el objeto del** fondo para lograr el objetivo deseado.

Botón Primario - □ Botón Secundario - ○

Botón Primario: Esto permite a George utilizar un objeto de cualquier manera posible.

Botón Secundario: George dará una descripción del objeto.

CURSOR DE RECOLECCIÓN

George es capaz de grabar una gran variedad de objetos, por lo que se recomienda recoger todo lo que se pueda durante la aventura. Si ves un objeto que quieras recoger, simplemente coloca el cursor sobre él y si el cursor se transforma en una mano que agarra, podrás coger el objeto.

Botón Primario o Secundario: George tratará de recoger el objeto.

Botón Secundario: George te dará una descripción del objeto.

CÓMO HABLAR CON OTROS PERSONAJES

En sus aventuras, George se encontrará con muchos personajes. Algunos dispuestos a ayudar y otros potencialmente mortíferos. Para iniciar una conversación con un personaje, coloca el cursor sobre él para que se transforme en un símbolo en forma de boca.

Botón Primario: Si pulsas el botón Primario, iniciarás la conversación. También puedes hacer clic sobre una persona con un objeto de tu inventario para preguntarles acerca de dicho objeto. Una vez iniciada la conversación, George llevará la conversación general él mismo, pero necesitará tu ayuda para escoger el tema.

Cuando el personaje necesite que le guíes, aparecerá una lista de símbolos representando varios temas de conversación, en la barra de debajo de la pantalla principal. Mueve el cursor sobre aquello que desees que George pregunte y haz clic en el botón Primario. Ten en cuenta que el tema escogido desaparecerá, a menos que haya más que discutir. Es buena idea preguntar sobre un tema, hasta que las preguntas se agoten. Haz clic en el símbolo de la flecha en espiral a la izquierda de la lista para finalizar la conversación. Date cuenta de que George puede volver a conversar con un personaje si se han descubierto temas nuevos, visitado nuevos lugares o recogido objetos nuevos.

BOTÓN SECUNDARIO: Hace que George dé una descripción de esa persona.

NOTA: El único momento en el que no está el cursor en pantalla, es durante la secuencia de animación o en las escenas cortadas.

OTROS CONTROLES - RATÓN

Saltar secuencias animadas: Pulsa el botón izquierdo de ratón.

Para acceder a las OPCIONES: Pulsa simultáneamente ambos botones del ratón (consulta la sección OPCIONES para más detalles).

OTROS CONTROLES - MANDO

Cursor de aceleración: Mantén pulsado el botón L1 o R1 mientras pulsas a la vez los botones de dirección para incrementar la velocidad de movimiento del cursor. Si mantienes pulsados los botones L2 o R2, se reducirá la velocidad del cursor. Pulsar el botón △ llevará el cursor automáticamente al inventario superior.

Saltar secuencias animadas: Pulsa el botón □ o el botón START.

Para acceder a las OPCIONES: Pulsa el botón SELECT (SELECCIÓN) (consulta la sección OPCIONES para más detalles).

Botón Primario - □ Botón Secundario - ○

GUIA GENERAL DE JUEGO

A través del juego, el jugador puede dirigir las acciones de George usando un sistema de control de cursor muy sencillo. Moviendo el cursor en pantalla sobre el área de juego, es posible hacer que George camine, converse, examine los alrededores y manipule objetos. Al mover el cursor a través de la pantalla, cambiará de forma automáticamente para indicar qué acción puede ser llevada a cabo, y con los botones Primario y Secundario podrás realizar las acciones que se indican a continuación.

LOS OBJETOS DE GEORGE

Puedes acceder a una lista visual de todos los objetos que George posee, moviendo el cursor sobre la franja que está encima de la pantalla principal del juego.

Botón Primario: Al hacer clic con el botón Primario en cualquiera de estos objetos se alerta a George para que se prepare para usar un objeto. El puntero mostrará ahora un icono del objeto que está a su lado. Al hacer clic sobre cualquier elemento en la pantalla, se instará a George a que use el objeto seleccionado en pantalla. Se puede usar un método similar para seleccionar un objeto, para dárselo o mostrárselo a otra persona. Los objetos se pueden usar entre sí (para combinarlas o poner uno dentro de otro) seleccionando un objeto y haciendo clic con él sobre otro. Si seleccionas un objeto y después cambias de opinión, devuelve el objeto al menú donde no está señalado y haz clic en el botón Primario de nuevo. Cuando hayas terminado, mueve el cursor a la pantalla principal del juego para reanudar la partida.

Botón Secundario: Si quieres que George mire hacia uno de los objetos que posee, haz clic sobre él con el botón Secundario. **Observarás como se revela a menudo información vital al examinar los objetos que están en tu poder.**

Botón Primario - □ Botón Secundario - ○

CÓMO SELECCIONAR DESTINOS

Hay momentos en los que se presenta en el juego una selección de lugares para visitar, descritos en la barra situada bajo la pantalla principal del juego. Cuando esto suceda, simplemente haz clic en el símbolo que representa el destino deseado, de la misma manera que lo harías con un tema de conversación o con un objeto.

OPTIONS (OPCIONES)

Para acceder al menú OPTIONS, pulsa el botón SELECT (SELECCIÓN) en tu mando o los botones derecho e izquierdo del ratón simultáneamente. Mueve el cursor con el ratón para señalar las opciones y haz clic en la opción que desees para seleccionarla. Si usas el mando, utiliza los botones de dirección para señalar una opción y el botón □ para seleccionarla. Si seleccionas el menú OPTIONS durante el juego, la acción se detendrá. Sin embargo, ten en cuenta que no puedes ir al menú OPTIONS durante una conversación.

BRILLO: Cambia el nivel de brillo en la pantalla moviendo la barra a la izquierda o a la derecha con el cursor del ratón o con los botones de dirección del mando.

VOLUMEN: Señala cada opción con los botones de dirección IZQUIERDO o DERECHO. Podrás modificar el habla, la música o los efectos de sonido usando los botones de dirección ARRIBA y ABAJO. Activa o desactiva los subtítulos al señalando la opción SUBTITLES (SUBTITULOS) y pulsando el botón □ (o haz clic en la opción con el cursor del ratón). El recuadro verde es para activar los subtítulos y el recuadro rojo para desactivarlo.

AJUSTES DE PANTALLA: Usa los botones de dirección o el cursor del ratón para mover el recuadro gris en el centro de la pantalla hasta que quede exactamente en el centro y después pulsa el botón □ de tu mando. Si usas el ratón, al seleccionar el icono BACK (RETORNO) se confirmarán automáticamente los ajustes.

VELOCIDAD DE MANDO — Mueve las barras a la izquierda o a la derecha para aumentar la DEL velocidad del cursor.

NORMAL — Aumenta o disminuye la velocidad del cursor.

RÁPIDO — Aumenta o disminuye la velocidad del cursor rápido (ésta es la velocidad que obtienes cuando mantienes pulsados los botones L1 o R1 mientras usas los botones de dirección).

TARJETA DE MEMORIA: Graba y carga juegos desde la tarjeta de memoria. Consulta el apartado GRABAR Y CARGAR incluido más adelante.

SALIR: Esta opción te da la oportunidad de regresar a la partida.

GRABAR Y CARGAR

BROKEN SWORD II™ te permite grabar tu posición en cualquier momento de la partida y volverla a cargar posteriormente. Ten en cuenta sin embargo, que las tarjetas de Memoria sólo funcionan en la ranura de tarjeta de memoria 1. Se recomienda no introducir o sacar tarjetas de memoria una vez que la consola esté encendida. BROKEN SWORD II™ requiere un mínimo de un bloque de tarjeta de memoria cada vez que la guardes. Asegúrate de que hay suficientes bloques libres en tu tarjeta de memoria antes de comenzar a jugar.

NOTA: cuando uses el ratón, muévete por de la lista de ficheros de tu tarjeta de memoria, manteniendo pulsado el botón derecho del ratón y desplazándote hacia arriba o hacia abajo.

CARGAR — Con esta opción puedes recuperar una posición que haya sido grabada previamente. Simplemente haz clic primero en el fichero que deseas de la lista en pantalla, y luego en el símbolo CARGAR para conseguir el archivo en cuestión. Usa los botones de dirección o los botones derecho o izquierdo del ratón para seleccionar SÍ o NO. Si has entrado ya en la partida y deseas cargar otra, tendrás que cargar el fichero que deseas y después elegir SALIR para completar la carga.

GRABAR — Esto te permitirá grabar tu posición en cualquier etapa del juego si has introducido una tarjeta de memoria, pudiéndola cargar de nuevo posteriormente. Aparecerán en pantalla muchas ranuras de juego, cada una de ellas capaz de grabar una posición específica.

Haz clic sobre la ranura que desees utilizar y después sobre el símbolo GRABAR. Usa los botones de dirección o el botón derecho o izquierdo del ratón para seleccionar, GRABAR AL BLOQUE – SÍ o NO.

NOTA: Broken Sword II™ muestra jugadas múltiples mostrando el primer bloque como BLOQUE EN USO y todos los bloques subsiguientes de la jugada como BLOQUE NO DISPONIBLE.

ELIMINAR Con esta opción eliminas jugadas no deseadas. Haz clic en el fichero que deseas en la lista en pantalla y después haz clic en el símbolo ELIMINAR para borrar el fichero seleccionado.

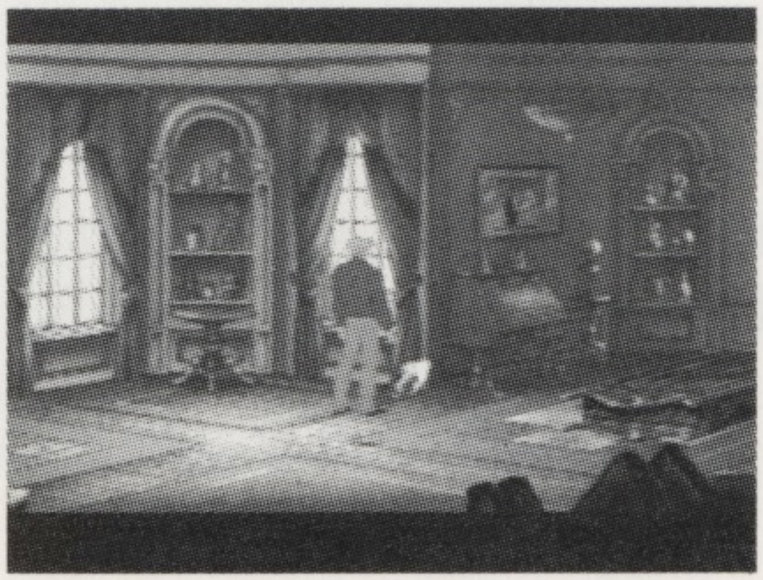
FORMATEAR Con esta opción puedes formatear una tarjeta de memoria si haces clic en el símbolo FORMATEAR.

GUIA PARA PRINCIPIANTES

La siguiente guía del juego te proporciona instrucciones paso a paso para escapar de la peligrosa situación en que George Stobbart se encuentra al principio del juego y, por eso, solamente debes consultarlo si no sabes qué hacer. La siguiente escena representa sólo los primeros pasos de un largo y peligroso viaje que llevará a nuestro héroe a los lugares más recónditos del globo.

El juego comienza cuando Nico es raptada y George abandonado a su suerte en la casa del misterioso Profesor Oubier. Atado a una silla, George tiene que hacer frente a una tarántula que avanza hacia él. Debe haber algo que le pueda ser de utilidad. Examina la estantería que está a su izquierda (botón Secundario). Esto revelará la existencia de un bloque de madera que aguanta la estantería y que puede ayudarte a salir de ésta. Mueve el puntero sobre él y el cursor cambiará para indicarte que es un objeto utilizable. Pulsa el botón Primario para tirar el fragmento de madera.

Aunque puede que la araña quede aplastada, todavía habrá un pequeño problema por resolver: las ataduras de George. Trata de usar el soporte metálico que sobresale de la pared. De nuevo, es cuestión de mover el cursor sobre él y hacer clic con el botón Primario



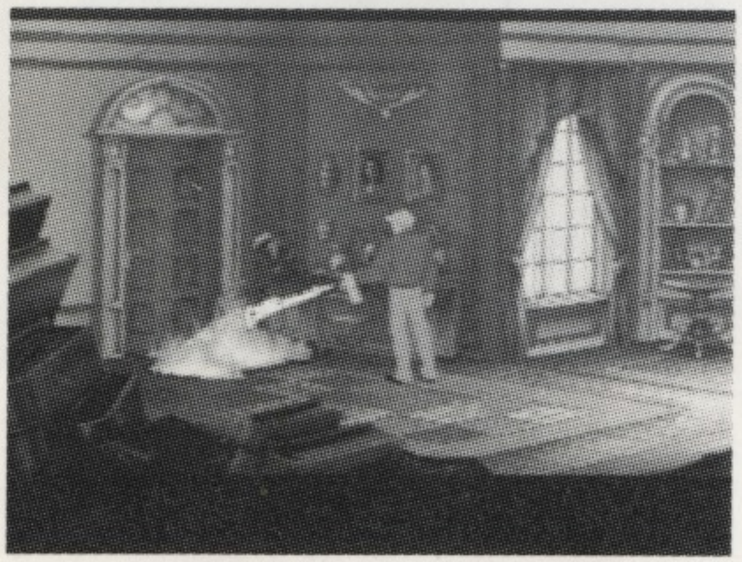
Nico debió haber perdido su bolso cuando la raptaron. Esto puede darte alguna pista sobre quién la raptó, por lo tanto, haz un clic con el botón primario para echar un vistazo. George hurgará en el bolso y cogerá cualquier objeto que pueda resultarle útil.

Por allí se encuentra el dardo de la cerbatana que usaron para adormecer a Nico. Haz clic con el botón primario sobre él. Date cuenta que George camina automáticamente hacia los objetos cuando le ordenas recoger alguno. La cámara seguirá a George mientras camina por la escena.

Botón Primario - □ Botón Secundario - ○

Trata de abrir el armario tú mismo, simplemente apuntando el cursor al mueble y después haciendo clic. ¿Tuviste suerte? Quizás, un objeto puntiagudo te podría ayudar a abrir la cerradura. Mueve el cursor hacia la parte superior de la pantalla para que aparezca una franja con todos los objetos que George posee en ese momento. Luego mueve el cursor sobre el dardo y haz clic con el botón Primario. Cuando muevas el cursor a la escena principal, éste tendrá el dibujo de un dardo a su lado. Esto significa que George podrá usar el dardo junto con otras cosas. Haz clic de nuevo en el armario para usar el dardo de la cerradura.

Ahora trata tú mismo de examinar el contenido del armario. Deberías encontrar una bombona de gas explotada y otra llena de gas, demasiado caliente para cogerla. Aquí es donde la ropa interior de Nico te será muy útil. Usando el mismo método del dardo, selecciona el bikini rojo de la barra superior y haz clic en la bombona caliente.

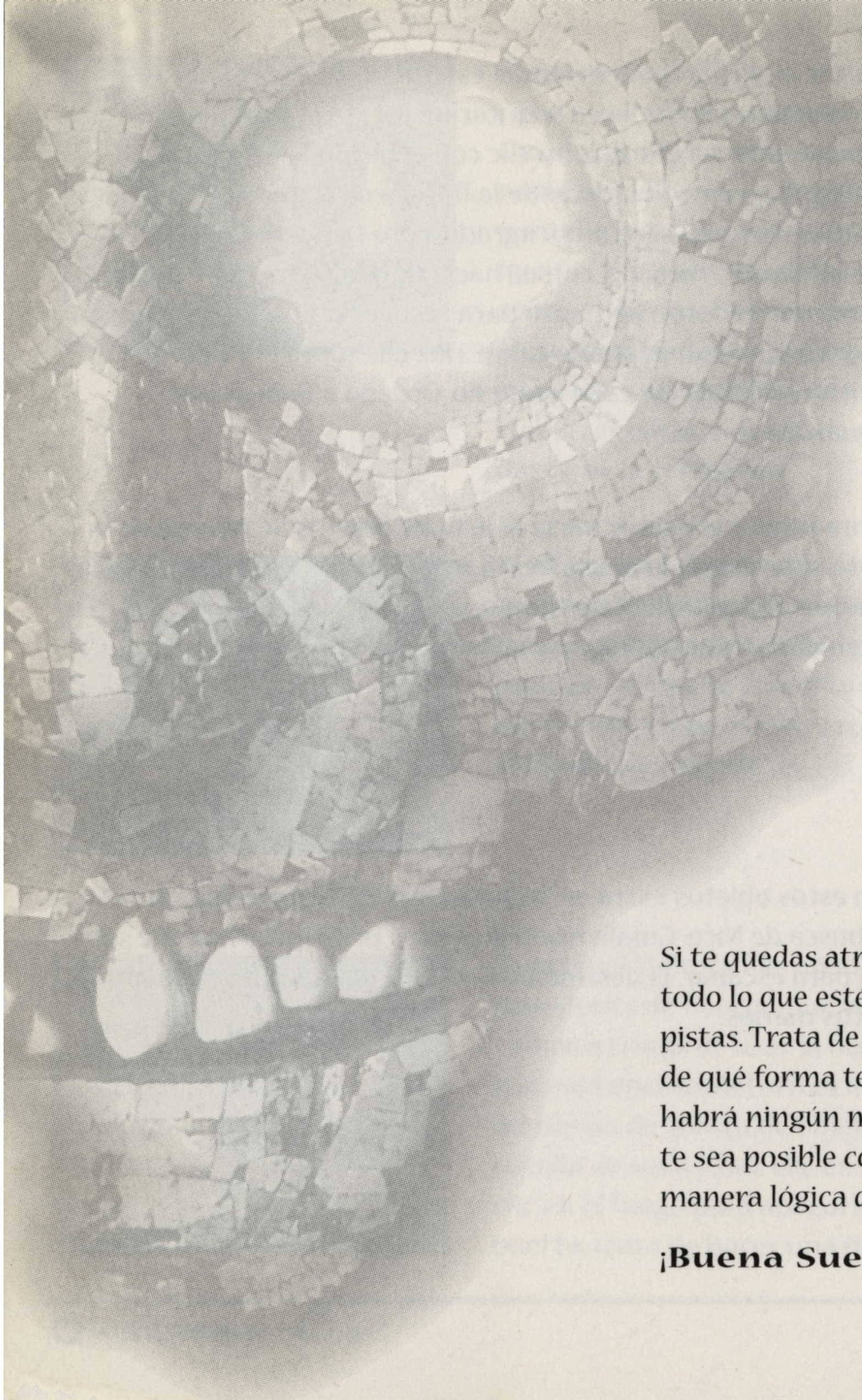


¡Funcionó! Y ahora has añadido la bombona de gas a la lista de posesiones de George, que va aumentando poco a poco. Ahora vamos a tratar de usar la bombona con el dispensador de soda que está encima del armario. Como antes, selecciona la bombona de la lista,de objetos y mueve el cursor sobre la botella de soda y haz clic en ella. Con el sifón todavía activo, haz clic en el fuego para apagarlo. Pero antes de intentarlo con la puerta, trata de hacer una inspección final de la habitación.

Haz clic en la parte superior del escritorio. George lo abrirá y descubrirá una botella en su interior. Un trago rápido no le hace daño a nadie, así que haz un clic con el botón Primario sobre la botella. El gusano del fondo de la botella de tequila, posiblemente, no será de su agrado, pero te puede ser muy útil más adelante. Mueve el cursor hacia donde se encuentra y haz un clic con el botón primario para recogerlo. El escritorio también tiene un pequeño cajón. Haz clic sobre el y George lo abrirá, revelando un cazo pequeño. Ordena a George que lo guarde.

Ahora mueve el cursor hacia la lista de objetos de George en la parte superior de la pantalla, colócalo sobre el cazo y haz clic con el botón Secundario. Esto hará que George lo observe detenidamente, y distinga una llave en su interior.

Con estos objetos extra en su poder, George estará listo para ir en busca de Nico. Guíalo hacia la puerta principal y haz clic sobre ella para escapar. El destino de George y del mundo están ahora en tus manos.



Si te quedas atrapado en alguna situación, examina todo lo que esté a tu alrededor para encontrar pistas. Trata de pensar en lo que tratas de lograr y de qué forma te pueden ayudar esos objetos. No habrá ningún momento en la partida en el que no te sea posible continuar, siempre existirá una manera lógica de avanzar.

¡Buena Suerte!

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• **Australia**	02 9878 0533	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)*
• **Austria**	0450 199 000 500*	**0450 199 000 500*** *(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)*
• **Belgium**	02 / 502 05 93	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)*
• **Denmark**	31 23 24 04	**31 23 24 04**
• **Finland**	(09) 887 331	**Fax (09) 887 33 343**
• **France**	01 40 88 04 88	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)*
• **Germany**	0190 578 578*	**0190 578 578*** *(DM 1,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.)*
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I. only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)*
• **Italy**	0039 6 33074214	**166 68 5890*** *(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi – Servizi Vocali - Logi Call)*
• **Netherlands**	0495 544 562	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)*
• **New Zealand**	09 479 7459	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).*
• **Norway**	6679 9620	**820 15 100*** *8,75 NOK pr. min.*
• **Portugal**	(01) 354 22 00	**(01) 354 22 00**
• **Spain**	902 102 102	**902 102 102**
• **Sweden**	(+46) 08 510 196 00	**(+46) 0719 310 311*** *(SEK 5 pr./min.)*
• **Switzerland**	052 243 0 555	*(Fr. 0.86/Min.)* **157 11 33***
• **UK**	0990 99 88 77	**0881 505 505 (incl. NI)***

Touch Tone activated service. Calls charged at 41p per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at May1997).
Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Cleveland, BS21 7QX.*

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers

Tarjeta de memoria

PlayStation

Este es el accesorio esencial para Broken Sword II™: La tarjeta de memoria de Sony.

¡Fácil de usar, eficaz y no requiere pilas! Busca otros juegos que lleven este icono impreso en la caja:

Memory Card

SCES-00802

" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719698128